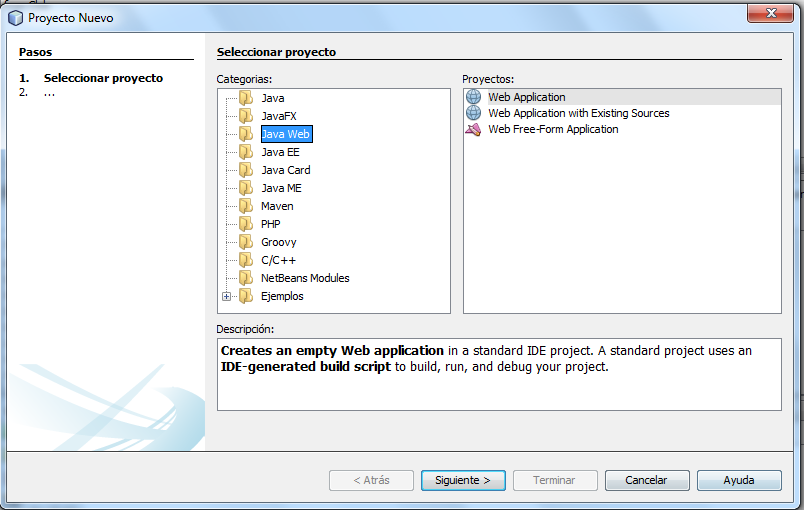
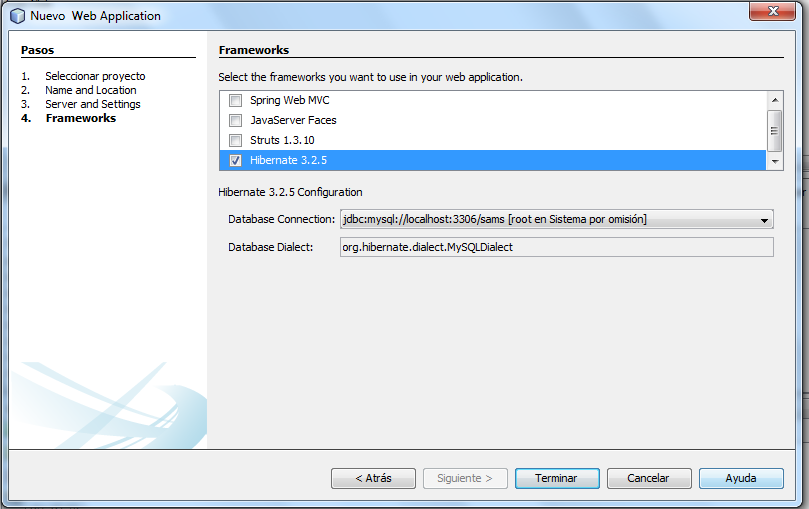
Primero: lo típico. Creamos un Proyecto nuevo de tipo Aplicación web.

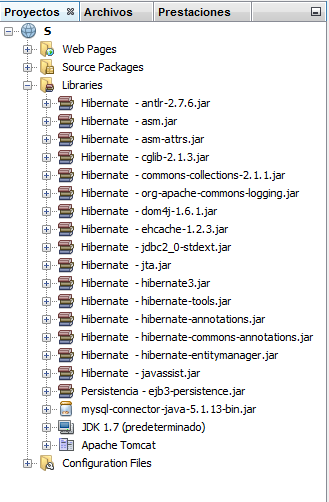
Para nuestro ejemplo, le damos el nombre **S**.

Elegimos un servidor como Tomcat o Glassfish, Siguiente y marcamos la opción Hibernate y seleccionamos la base de datos jdbc:mysql://localhost:3306/sams en nuestro caso, de la lista que, supongo, ya habías configurado anteriormente como indiqué en los pasos previos de este tutorial.



Fíjate que en:

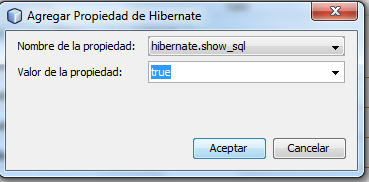
* **S**
  + Libraries

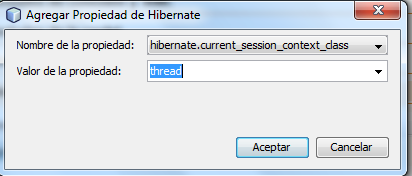
se agregaron automáticamente las librerías necesarias para utilizar Hibernate y conectar a la base de datos.

**Configurar proyecto**

Abre el archivo hibernate.cfg.xml que está en la ruta:

* **S**
  + Source Packages
    - <paquete predeterminado>
      * hibernate.cfg.xml

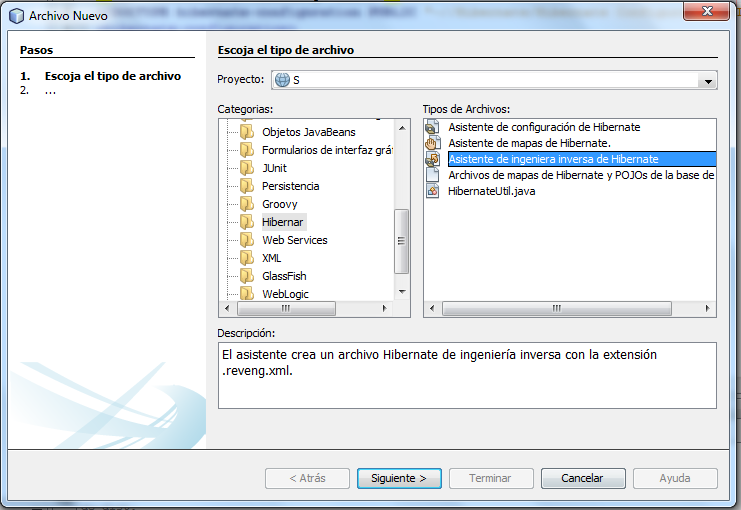
Una vez abierto en NetBeans IDE, en el modo Diseño, en la parte Propiedades opcionales, Propiedades de configuración, pon Agregar... y añade la propiedad:

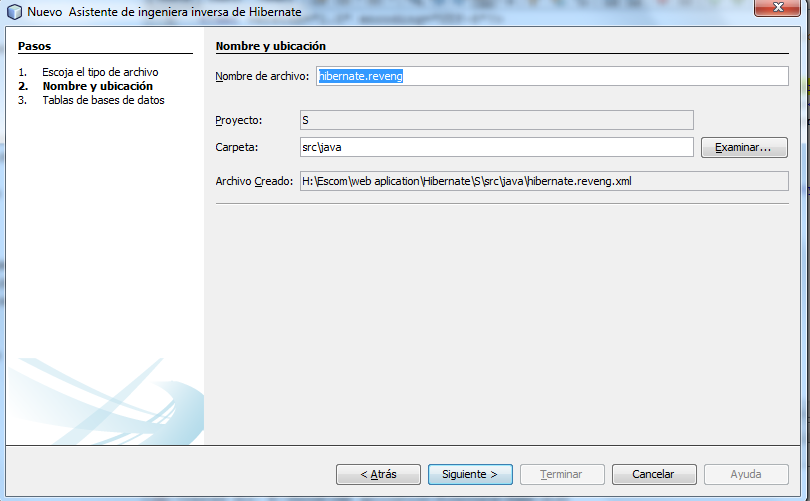
Dentro de las mismas Propiedades opcionales del modo Diseño de NetBeans IDE, más abajo, en Propiedades varias, Agrega la propiedad:

Después de esto, si ves el archivo hibernate.cfg.xml en el modo Operador XML, quedaría un código más o menos así, pero con otras contraseñas, por supuesto:

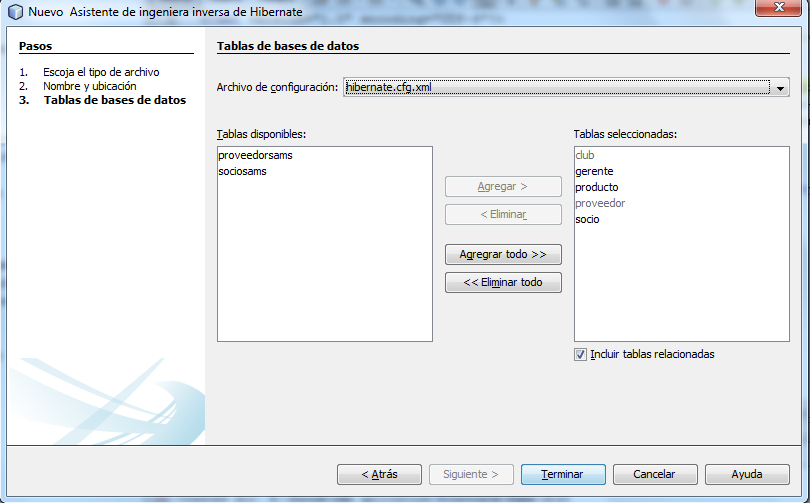
#### Asistente de ingeniería inversa de Hibernate

Agreguemos un nuevo archivo, y seleccionemos Hibernar > Asistente de ingeniería inversa de Hibernate





En el siguiente paso dejamos los valores por defecto (asegurándonos que pertenezca al proyecto **aS**). Siguiente.



Se cargarán automáticamente los nombres de las tablas de la base de datos S (elegida cuando creamos el proyecto), y seleccionaremos las tablas:

* club
* gerente
* producto
* proveedor
* socio

Si marcas la casilla Incluir tablas relacionadas algunas otras tablas se incluirán automáticamente. Eso está bien.

Al presionar Terminar se va a crear un archivo hibernate.reveng.xml parecido a este:

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>

<!DOCTYPE hibernate-reverse-engineering PUBLIC "-//Hibernate/Hibernate Reverse Engineering DTD 3.0//EN" "http://hibernate.sourceforge.net/hibernate-reverse-engineering-3.0.dtd">

<hibernate-reverse-engineering>

<schema-selection match-catalog="sams"/>

<table-filter match-name="producto"/>

<table-filter match-name="club"/>

<table-filter match-name="proveedor"/>

<table-filter match-name="socio"/>

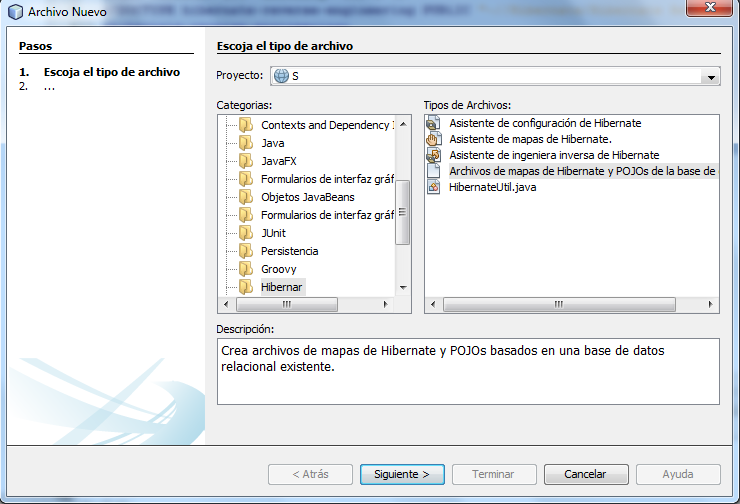
<table-filter match-name="gerente"/>

</hibernate-reverse-engineering>

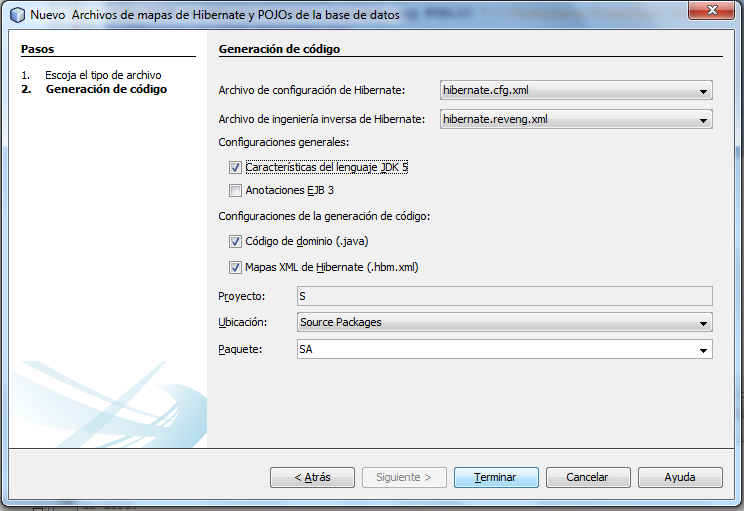
No lo edites, cíerralo.

#### Archivos de mapas de Hibernate y POJOs de la base de datos

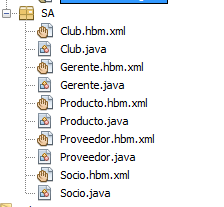
Crea un Archivo nuevo.... Categoría Hibernar, tipo Archivos de mapas de Hibernate y POJOs de la base de datos.



Debes ponerle nombre a la clase donde estarán los mapas de Hibernate. Para que este tutorial funcione, ponle SA

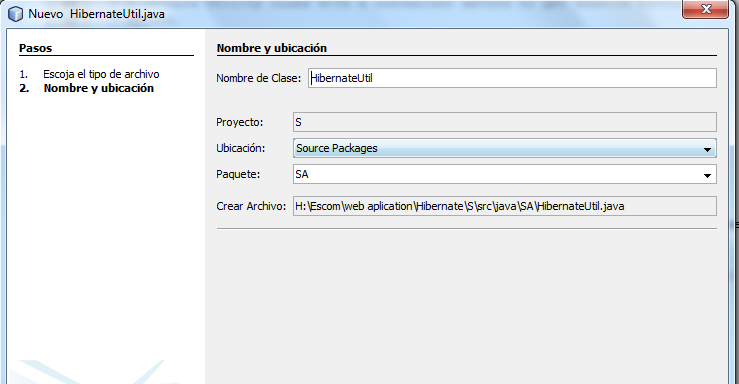


...y presiona el botón Terminar. Se deberían generar los siguientes archivos:



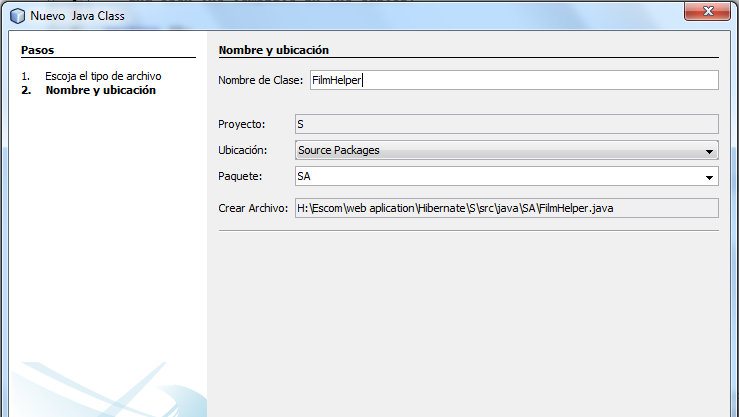
#### HibernateUtil.java

Lo último sería crear un Archivo Nuevo..., Categoría Hibernar, Tipo HibernateUtil.java



#### FilmHelper.java

Crea una nueva Clase Java (Archivo Nuevo..., Categoría Java, tipo Clase Java) y llámale FilmHelper y ponlo dentro del paquete SA.



Agrega el siguiente código (en negrita) para crear una sesión de Hibernate.

package SA;

**import org.hibernate.Session;**

public class FilmHelper {

Session session = null;

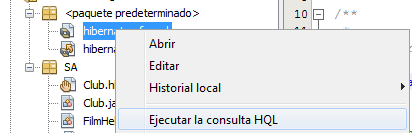
public FilmHelper() {

this.session = HibernateUtil.getSessionFactory().getCurrentSession();

}

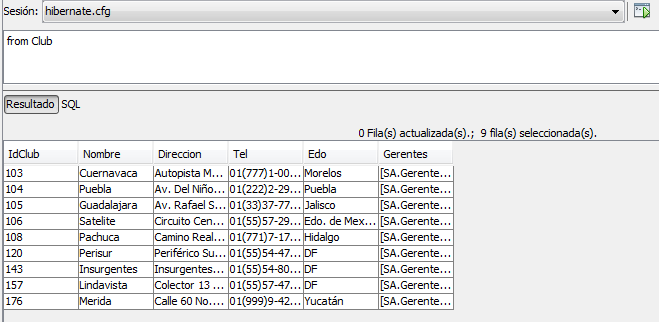
}

#### Consultas HQL

Probemos algo. Haz click con el botón secundario sobre el archivo Source Packages/<paquete predeterminado>/hibernate.cfg.xml y selecciona la opción Ejecutar la consulta HQL del menú contextual.

En la barra de herramientas del editor de consultas HQL, selecciona la Sesión: hibernate.cfg y escribe lo siguiente en la primera caja de texto grande:

from Club



Y presiona el botón que está al lado de la lista desplegable que debería estar mostrando hibernate.cfg como opción seleccionada para hacer la consulta y obtener un resultado como el siguiente.